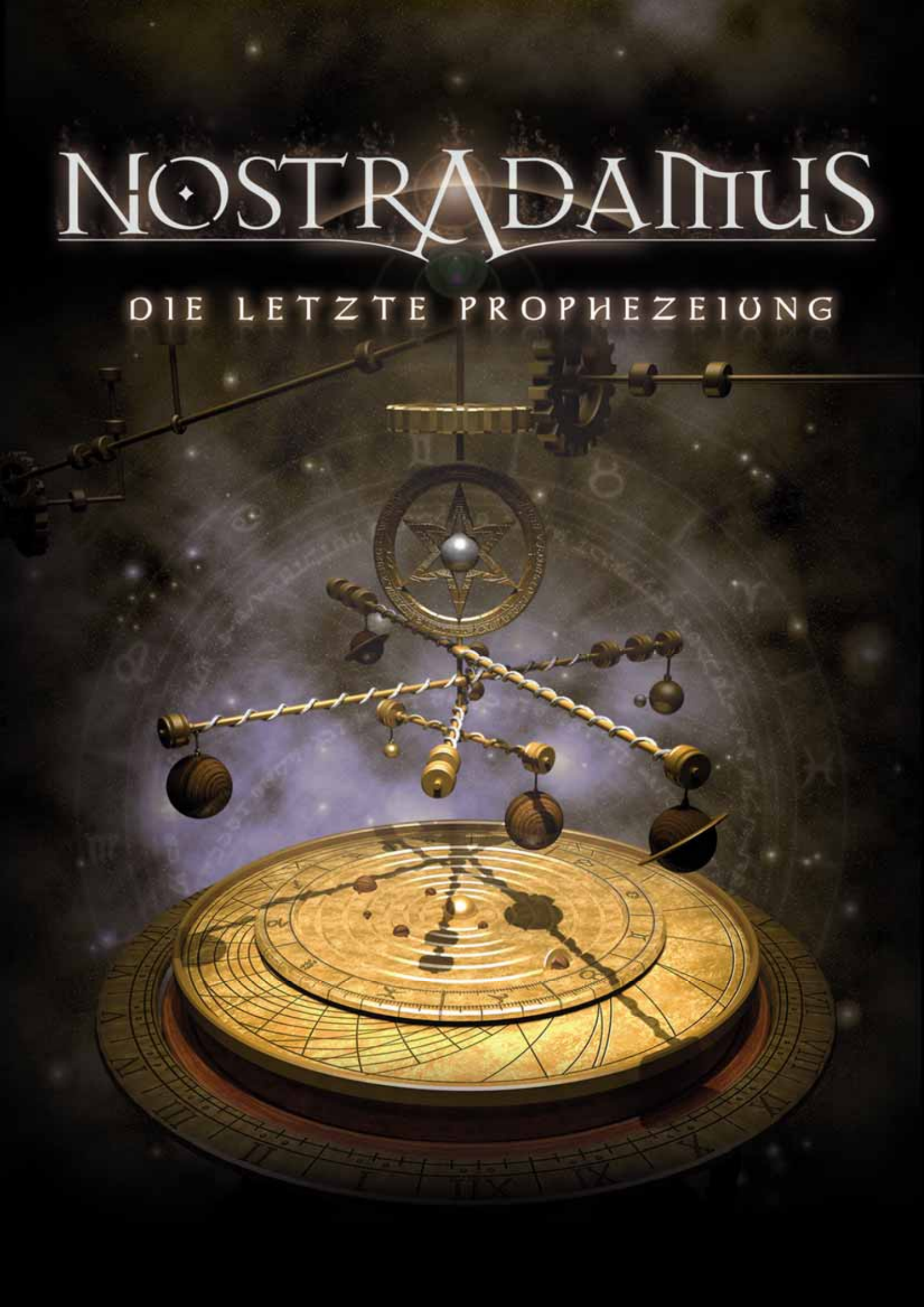
NOSTRADAMUS

DIE LETZTE PROPHEZEIUNG



Software-Piraterie

Jede unerlaubte Vervielfältigung dieses Produktes oder der eingetragenen Warenzeichen, ob teilweise oder im Ganzen, stellt eine Straftat dar. Piraterie schadet den ehrlichen Benutzern sowie den Entwicklern und Publishern. Wenn Sie dieses Produkt für eine Kopie halten oder Informationen über Raubkopien erhalten, kontaktieren Sie bitte unseren Kundenservice.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von PC- und Videospielen

Photosensitive Anfälle
(Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in PC- und Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese sogenannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von PC- und Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die PC- und Videospiele verwenden.

Danke, dass Sie sich für das Spiel **Nostradamus – Die letzte Prophezeiung** entschieden haben. Dieses Handbuch liefert Ihnen wichtige Informationen darüber, was das Spiel kann, und erklärt wichtige Einstellungen und Spielvarianten.

Mindestsystemanforderungen und empfohlene Systemkonfiguration

Mindestsystemanforderungen:

Betriebssystem:	Windows® 98 SE/2000/XP/Vista
Prozessor:	Intel Pentium® III mit 800 MHz oder besser
RAM-Speicher:	mindestens 256 MB
Freier Platz auf der Festplatte:	mindestens 1,6 GB
DVD-ROM-Laufwerk:	mindestens 16fach
Grafikkarte:	DirectX® 9-kompatible 3D-Hardware-Beschleunigung mit 64 MB
Soundkarte:	DirectX® 9-kompatible Tastatur und Maus

Empfohlene Konfiguration:

Betriebssystem:	Windows® XP/Vista
Prozessor:	Intel Pentium® 4 mit 1 GHz
RAM-Speicher:	mindestens 512 MB
Freier Platz auf der Festplatte:	mindestens 1,6 GB
DVD-ROM-Laufwerk:	24fach
Grafikkarte:	DirectX® 9-kompatible 3D-Hardware-Beschleunigung mit 64 MB
Soundkarte:	DirectX® 9-kompatible Tastatur und Maus

1. Die Geschichte

März 1566 – Salon-de-Provence

Karl IX. bereist mit seinem Hofstaat Frankreich. Von einem geheimnisvollen Fluch getroffen, beschließt Katharina von Medici, die Mutter des Königs, ihren Arzt und Astrologen Michel de Nostre-Dame aufzusuchen, der unter dem Namen Nostradamus Berühmtheit erlangte. Michel de Nostre-Dame jedoch ist zu erschöpft, um ihr zu helfen. Da bietet seine Tochter Madeleine der Königinmutter unter falscher Identität ihre Dienste an. Zwischen den Intrigen am Königshof, den Katharina von Medici mit eiserner Hand führt, und den Prophezeiungen ihres Vaters erkämpft sich Madeleine ihren Platz in der ruhmreichen Geschichte Frankreichs, deren Verlauf sie vielleicht beeinflussen kann ...

2. Installation

Es wird dringend empfohlen, alle nicht erforderlichen Programme zu schließen, bevor Sie mit der Installation des Spiels auf Ihrem Computer beginnen. Dies gilt auch für Bildschirmschoner und Virenschutzprogramme, die das Installationsprogramm behindern können.

1- Legen Sie die DVD NOSTRADAMUS in Ihr DVD-ROM-Laufwerk.
2- Die Installation startet daraufhin automatisch, falls der Modus für die automatische Ausführung auf Ihrem Computer aktiviert ist (AutoRun bzw. AutoPlay). Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Falls der AutorRun auf Ihrem Computer nicht aktiviert ist, gehen Sie folgendermaßen vor:

a) Klicken Sie in Ihrem Windows-Desktop auf Start.
b) Wählen Sie Ausführen ... an. Geben Sie zunächst den Buchstaben Ihres DVD-ROM-Laufwerks ein und dann “INSTALL.EXE” (Beispiel: D:\Install.exe).

Alternatives Vorgehen:

a) Doppelklicken Sie auf Arbeitsplatz.
b) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das DVD-ROM-Laufwerk, das die DVD NOSTRADAMUS enthält, und wählen Sie dann Öffnen an, um Zugang zum Inhalt der DVD-ROM zu erhalten.
c) Doppelklicken Sie auf die Datei INSTALL.EXE, um die Installation zu starten.

3- Lesen Sie die Endnutzer-Lizenzvereinbarung und erklären Sie sich damit einverstanden.
Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm. Bei der Installation werden automatisch Programm-Symbole sowie eine Schnellstart-Option in Ihrem Windows®-Start-Menü erstellt.

4- Um das Spiel von Ihrem Windows®-Desktop aus zu starten, wählen Sie

Start -> Programme -> Nostradamus -> Nostradamus

3. Deinstallation

So können Sie ***NOSTRADAMUS*** deinstallieren:
Wählen Sie auf Ihrem Windows®-Desktop

Start -> Programme -> Nostradamus -> Nostradamus deinstallieren aus.

3. Startbildschirm

In diesem Bildschirm haben Sie folgende Optionen:

- **Neues Spiel:** Ein neues Spiel starten.
- **Spiel laden:** Ein zuvor gespeichertes Spiel fortsetzen.
- **Optionen:** Die Spielparameter einstellen.
- **Mitwirkende:** Die Liste der Mitwirkenden ansehen.
- **Spiel beenden:** Das Spiel beenden und zu Windows® zurückkehren.

a) Bildschirm für die Spielauswahl

Damit bei mehreren Spielern die gespeicherten Spielstände nicht durcheinandergeraten, wählt jeder Spieler vor Beginn eines Spiels eines der fünf oben gezeigten Symbole aus. Die Spiele werden dann getrennt gespeichert und sind vom Ladebildschirm aus zugänglich.

b) Ladebildschirm

Sie können jederzeit ein bereits begonnenes Spiel neu laden. Wählen Sie dafür einfach das gewünschte Spiel in der Liste aus. Jeder Spielstand wird mit Datum, Uhrzeit und einem Bild angezeigt, das die Stelle im Spiel angibt, an der es gespeichert wurde.

Wenn Sie mehr Spielstände besitzen als auf dem Bildschirm angezeigt werden können, scrollen Sie mit den Aufwärts- und Abwärtspfeilen durch die Liste, um sich alle Spielstände anzeigen zu lassen.

c) Optionenbildschirm

Vom Hauptmenü aus haben Sie Zugang zum Optionenmenü. In diesem Menü können Sie bestimmte Spielparameter einstellen:

Die Untertitel: Hier können Sie wählen, ob die Untertitel am unteren Bildschirmrand angezeigt werden oder nicht.

Drehung: Hier können Sie die Geschwindigkeit der Kameradrehung einstellen.

Info zum Gegenstand: Hier können Sie wählen, ob die Namen der Gegenstände im Spielhintergrund angezeigt werden.

Sound: Hier bekommen Sie Zugang zu einem Menü, mit dem Sie die Lautstärke der Geräusche, der Musik und der Stimmen getrennt voneinander einstellen können.

4. Die Mauszeiger

Neutraler Mauszeiger: Er erscheint, wenn keine Aktion möglich ist.

Mauszeiger **Gehen**: Er gibt einen Bereich an, zu dem man gehen kann.

Mauszeiger **Sprechen**: Er gibt an, dass Sie mit einem Charakter sprechen können.

Mauszeiger **Ansehen**: Er gibt an, dass im Zielbereich eine Information zur Verfügung steht.

Mauszeiger **Nehmen**: Er gibt an, dass der Gegenstand, auf den der Mauszeiger zeigt, aufgehoben und Ihrem Inventar hinzugefügt werden kann. In bestimmten Fällen wird der aufgenommene Gegenstand an Ihrem Mauszeiger „kleben“ bleiben. Dies bedeutet, dass Sie den Gegenstand in dem Bereich einsetzen müssen, in dem Sie sich gerade befinden. Wenn Sie mit der rechten Maustaste klicken, wird der Gegenstand abgesetzt.

Mauszeiger **Aktion**: Er gibt an, dass im interaktiven Bereich eine Aktion möglich ist.

Mauszeiger **Eingeschränkte Aktion**: Er gibt an, dass eine Aktion nur möglich ist, wenn Sie den richtigen Gegenstand in dem Bereich einsetzen.

Vertikaler Mauszeiger: Er gibt an, dass mit der Maus eine vertikale Bewegung ausgeführt werden kann, wenn die linke Maustaste gedrückt gehalten wird.

Horizontaler Mauszeiger: Er gibt an, dass mit der Maus eine horizontale Bewegung ausgeführt werden kann, wenn die linke Maustaste gedrückt gehalten wird.

Mauszeiger **Drehung**: Er gibt an, dass mit der Maus eine Drehbewegung ausgeführt werden kann, wenn die linke Maustaste gedrückt gehalten wird.

Mauszeiger **Werkzeug**: Er gibt an, dass Sie in eine feste Kameraperspektive wechseln können, die Zugang zu Ihrem Werkzeugkasten bietet.

5. Inventar

WICHTIGER HINWEIS:

Mit einem Rechtsklick können Sie jederzeit vom Spiel zum Inventar wechseln und umgekehrt.

Wenn Sie eine Antwort oder eine Filmsequenz unterbrechen wollen, drücken Sie die Leertaste.

(1) Papierkorb:

Störender Gegenstände können Sie sich jederzeit entledigen, indem Sie sie in den Papierkorb schieben. Sie brauchen dabei nicht zu fürchten, aus Versehen einen Gegenstand wegzuwerfen, der für Ihr Abenteuer noch nützlich sein könnte. Wenn Sie einen Gegenstand später noch benötigen, wird Ihnen das angezeigt.

(2) Sammelfach:

In diesem Bereich erscheinen die im Spiel gesammelten Gegenstände, bevor sie dem Inventar hinzugefügt werden. Wenn Sie auf **AUTO** klicken, werden die Gegenstände automatisch ins Inventar gestellt. Sie können aber auch jeden Gegenstand einzeln an einer beliebigen Stelle ablegen.

(3) Charakterbild:

Hier wird Ihr Charakter angezeigt. Einige Gegenstände können direkt auf Ihren Charakter angewandt werden. Das gilt insbesondere, wenn Sie sich verkleiden. Sie können hier auch Ihren Hunger stillen, indem Sie Lebensmittel hierher verschieben.

(4) Inventar-Register:

Um die Gegenstände im Inventar optimal zu organisieren, ist dieses in drei Register unterteilt. Es steht Ihnen frei, nach welcher Methode Sie die Gegenstände darin ablegen.

(5) Buch-Register:

Ihr Abenteuerbuch ist mit Registern unterteilt. Eine Erklärung der einzelnen Register finden Sie im nächsten Kapitel.

(6) Werkzeugkasten:

Zu Beginn des Spiels vertraut Ihnen Nostradamus einen Werkzeugkasten mit einem Skalpell, einer Zange, einer Schere, einer Schreibfeder, einem Zirkel und einer Lupe an. Mit diesem Werkzeug können Sie einige Gegenstände des Inventars im Zoom-Modus, im Buch und auch in bestimmten festen Kameraperspektiven direkt bearbeiten.

(7) Bonuspunkte:

Im Verlauf des Abenteuers erhalten Sie für jeden wichtigen Abschnitt eine bestimmte Anzahl an Bonuspunkten. Zusätzlich gibt es noch Sekundäraktionen, die Sie zwar nicht ausführen müssen, mit denen Sie aber die Anzahl der Bonuspunkte weiter erhöhen können. Spielen Sie daher ruhig mehrfach, um alle Bonuspunkte aufzuspüren – aber Vorsicht: In bestimmten Phasen des Spiels können Sie auch Bonuspunkte verlieren.

(8) Gegenstände

Hier werden die Gegenstände aufbewahrt.

(9) Hauptmenü

Von hier aus können Sie jederzeit zum Hauptmenü des Spiels zurückkehren.

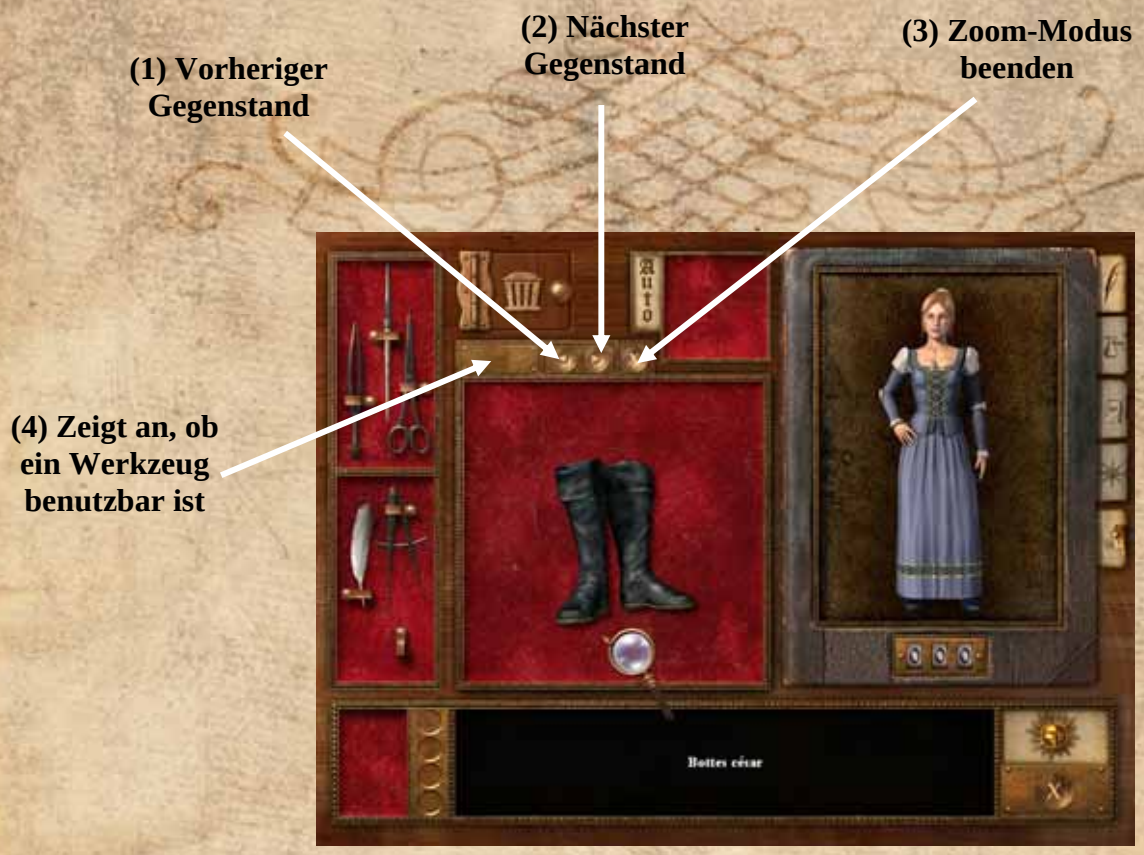
(10) Zurück zum Spiel

Von hier aus können Sie jederzeit zum Spiel zurückkehren. Wenn Sie gerade Ihr Buch konsultieren und mit diesem Button zum Spiel zurückkehren, finden Sie später, wenn Sie das Inventar erneut aufsuchen, das Buch genau auf der Seite geöffnet vor, die Sie zuletzt eingesehen haben.

(11) Textinfo-Feld

In diesem Bereich werden genaue Informationen zu den Gegenständen angezeigt.

a) Zoom-Modus



Alle Gegenstände können mit der Lupe näher betrachtet werden, doch einige benötigen eine Zusatzaktion mit oder ohne einem der praktischen Werkzeuge aus dem Kasten. Welches das sein könnte, müssen Sie selbst herausfinden ...

(1) Nächster Gegenstand

Hiermit können Sie zum nächsten Gegenstand in Ihrem Inventar wechseln.

(2) Vorheriger Gegenstand

Hiermit können Sie zum vorherigen Gegenstand in Ihrem Inventar zurückkehren.

(3) Zoom-Modus beenden

Hiermit können Sie zum Inventar-Modus zurückkehren.

(4) Werkzeuganzeige

Dieser Bereich bleibt leer, wenn der gezoomte Gegenstand mit keinem der Werkzeuge bearbeitet werden kann. Anderenfalls erscheint eine Zange. Dann müssen Sie nur noch herausfinden, welche Art der Bearbeitung sich am besten eignet.

b) Das Buch:

Hier können Sie alle Dokumente und Blätter einsehen und bearbeiten, die Sie im Verlauf Ihrer Nachforschungen erhalten. Wenn Sie der Mappe ein Blatt hinzufügen möchten, müssen Sie es nur vom Inventar aus in den Bereich verschieben, den der Mauszeiger **Aktion** angibt.

(1) Register für „Tagebuch und Rätsel“

Das erste Register des Abenteuerbuchs hilft Ihnen, verschiedene Rätsel zu lösen, die unterschiedlichen Notizen aufzubewahren, die Sie im Verlauf Ihrer Nachforschungen gesammelt haben, und sich noch einmal die aktuellen Aufgabenziele nennen zu lassen. Diesen Teil des Buchs sollten Sie regelmäßig einsehen, denn hier werden noch unerledigte Aktionen angezeigt.

(2) Register für „Rezepte“

Hier werden alle Rezepte gesammelt, die im Verlauf des Spiels gefunden wurden.

(3) Register „Liste der Verstorbenen“

Der Schreiber wird Ihnen eine genaue Liste der Personen anvertrauen, die dem Fluch bereits zum Opfer gefallen sind.

(4) Register „Plan“

Im Verlauf der Nachforschungen finden Sie einen zerrissenen Plan, der, sobald er wiederhergestellt ist, Sie in einen unerforschten Saal des Schlosses führt.

c) So benutzen Sie die Gegenstände

Jeder Gegenstand, den Sie im Verlauf des Spiels erhalten, erscheint als Symbol im Inventar. Wenn Sie einen Gegenstand benutzen wollen, müssen Sie nur auf das entsprechende Symbol klicken. Der Mauszeiger nimmt dann die Gestalt dieses Gegenstandes an. Wenn Sie mit einem Rechtsklick zum Spiel zurückkehren, bleibt der aufgenommene Gegenstand verfügbar und erscheint in einem Rahmen oben links am Bildschirm. Sie können ihn jetzt direkt auf einen Bereich des Spielhintergrundes oder auf einen Charakter anwenden.

Sobald ein Dokument in das Buch verschoben wurde, verschwindet es aus dem Inventar.

Wenn Sie den Mauszeiger auf einen Gegenstand des Inventars schieben, erscheinen der Name des Gegenstandes sowie seine Eigenschaften im Textfeld am unteren Bildschirmrand und auch als Info-Blase.

Spezialgegenstände

Gegenstände mit einem Blatt-Symbol müssen ins Buch verschoben werden, damit dort Hinweise gefunden und Rätsel gelöst werden können.

Gegenstände mit dem Symbol einer Büste können auf den Charakter verschoben werden, um seine Kleidung zu wechseln und ihn mit einem bestimmten Zubehör auszustatten.

Mitwirkende

NOSTRADAMUS
Die letzte Prophezeiung

Eine Koproduktion von
ELEKTROGAMES/MC2/TOTEM STUDIO/KHEOPS STUDIO/MZONE STUDIO

Unter Beteiligung des
Centre National de la Cinématographie
und des französischen Ministeriums für
Wirtschaft, Finanzen und Industrie

Nach einer Originalgeschichte von
Marianne Tostivint und Olivier Train

Publishing und Produktion (ausf. Leitung): ELEKTROGAMES
Produktion (allg. Leitung): Norbert Cellier
Produktion: Alexandre Chivot
Marketing und Vertrieb (allg. Leitung): Abrial da Costa
Europäisches Marketing (allg. Leitung): Franck Lalane
Gesamtleitung: Ivan Lebeau
Rechtsabteilung: Claude Amardeil

Konzept und Realisation: TOTEM STUDIO
Spieldesign: Marianne Tostivint
Künstlerische Leitung und Projektleitung: Olivier Train
Design und Storyboard: Frédéric Pinasseau

Entwicklung: KHEOPS STUDIO
Geschäftsführung: Benoît Hozjan
Technische Leitung: Stéphane Petit
Programmierung (Leitung): Wilfried Hinault
Programmierung: Frédéric Jaume
Qualitätssicherung: Jean-Vincent Tro, Thomas Neveu
Zus. Qualitätssicherung: Marina Jin

Grafik: MZONE STUDIO
Leitung: Martial Brard, Philippe Grellier
3D-Grafik und Animationen: Hervé Castaing, Franck Le Dorze, Christophe Leclerc, Eric Bellanger, Pierre Berger, Yan Jouan, Julien Brard, Juliette Pougettou, Martial Brard, Philippe Grellier

Koproduktion MC2 France
Publishing (allg. Leitung): Emmanuel Nouaille
Produktion: Catherine Peyrot
Kommunikation (verantw. Leitung): Inès Pauly

Komposition und Musik:
Musik: Ludovic Sagnier
Gitarre: Julien Chevalier
Gesang: Israhn

Sounddesign und Aufnahme: Bande Annonce Production
François Dussolier
Jean-Baptiste Merland
Matthieu Maudet

Sprecher und Sprecherinnen (franz. Originalversion):
Emmanuel Fouquet, Damien Laquet, Patrice Melennec, Nathalie Spitzer, Marie Zidi

Regie (franz. Originalversion): Marianne Tostivint, Jean-Baptiste Merland

Testing BUGTRACKER
Jérôme Vu Than
Antoine Carre
Stéphane Maltais
Paquito Hernandez
Jean-Vincent Tro

OggVorbis © 2004, Xiph.Org Foundation
Dieses Spiel verwendet JPEG-Kompressionssoftware (ijl15.dll) der Intel Corporation. Diese Software ist urheberrechtlich geschützt und wird mit Lizenz der Intel Corporation verwendet.
Lua ist Copyright © 1994-2002 Tecgraf, PUC-Rio.
NSIS2 © 2004 NullSoft
Inno Setup © Jordan Russell

MORPHICON Limited
Managing Director:
Morris Hebecker
Marketing & Communication Manager:
Nicole Straten
PR Manager Peter Games:
Alexander Harlander
Junior Product Manager:
Sascha Hoffmann
Sales GSA:
Morphicon Limited
Package Design und Layout:
André Saueracker (www.artsour.com)
Johannes Schreiber (www.voltbureau.com)

Lizenz- und Garantiebedingungen

§ 1 **Geltungsbereich**

(1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen Morphicon Limited („Morphicon“), mit Sitz in München, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computer- / Videospiels („Spiel“), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.

(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Morphicon abzugeben.

§ 2 **Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte**

(1) Das Spiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm („Programm“) und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 6/9a ff. UrhG.

(2) Morphicon behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Spiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Spiels und an Teilen hieraus (wie z. B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 **Nutzungshandlungen, Beschädigung des Originaldatenträgers**

(1) Der Kunde darf nur die für die private Benutzung des Spiels notwendigen Nutzungshandlungen vornehmen.

(2) Das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials ist untersagt.

(3) Wird der Originaldatenträger beschädigt oder in sonstiger Weise unbrauchbar, so kann der Kunde die Rechte des § 13 Abs. 3 geltend machen bzw. – wenn dessen Voraussetzungen nicht vorliegen – gegen Einsendung des Originaldatenträgers bei Morphicon eine Ersatzkopie anfordern. Der Kunde hat hierfür eine Kostenpauschale in Höhe von 10,- € zu entrichten. Das Verfahren zum Erwerb der Ersatzkopie ist im Benutzerhandbuch unter dem Punkt „Defekte Discs“ genauer beschrieben.

§ 4 **Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz**

(1) Der Kunde darf das gelieferte Spiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muss er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.

(2) Der Einsatz des überlassenen Spiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird., es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 5 **Dekompilierung und Programmänderung**

(1) Die Rückübersetzung des im Spiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.

(2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Morphicon trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will., darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Spiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingung ist zu beachten.

(3) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Spielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 **Spieländerungen**

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Spiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, Add-on-Pakete oder andere, auf dem Spiel beruhende Produkte (gemeinsam „Spieländerung“ genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Spiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z. B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z. B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die Nutzung und der Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und andere Entwicklungstools wird kein Support nach § 13 gewährt. Morphicon befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

(2) Mit Zustimmung von Morphicon, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Morphicon und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 **Nicht gestattete Nutzungshandlungen**

(1) Sofern dies durch diese Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z. B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Spie, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z. B. über E-Mail oder über einen Internet-Dateidienst wie FTP oder Peer-to-Peer) zu übertragen.

(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Spiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials eine Urheberrechtsverletzung dar, die von Morphicon zivil- oder gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 **Weiterveräußerung**

(1) Der Kunde darf das Spiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.

(2) Der Kunde darf das Spiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 **Gewährleistung**

Es gelten die gesetzlichen Gewährleistungsvorschriften. Eine weitergehende Gewährleistung oder Garantie besteht nicht. Morphicon übernimmt insbesondere keine Gewähr oder Garantie dafür, dass das Spiel den Anforderungen oder Zwecken des Kunden genügt.

§ 10 **Support**

Der von Morphicon gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sosntigen Begleitmaterial.

§ 11 **Informationspflichten**

Das der Kunde nach § 4 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung Morphicon schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommen Programmänderung umfassen.

§ 12 **Vertragslaufzeit**

Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 13 **Schlussbestimmungen**

(1) Auf sämtliche Recht und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Morphicon und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss der UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

(2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Morphicon und dem Kunden ist – soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat – der Geschäftssitz von Morphicon. Morphicon ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.

(3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist – und Morphicon ist der Geschäftssitz von Morphicon.

Support

Sollten Sie technische oder spielerische Schwierigkeiten haben bieten wir Ihnen wie folgt Hilfe an.

TELEFON-SUPPORT

Schnelle technische Hilfe bietet Ihnen unsere Technische Hotline, die Ihnen Mo.-So. (inkl. Feiertage) von 8.00 – 22.00 Uhr zur Verfügung steht.

Wahlen Sie hierfür bitte:
Tel.: 0900 – 1 466 582 (0,68 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz)

HELPLINE

Hier gibt es Lösungs- und Spielhinweise, erreichbar Mo.-So. (inkl. Feiertage) von 8.00 – 24.00 Uhr.

Wählen Sie hierfür bitte:
Tel.: 0900 – 1 463 676 (1,68 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz)

Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen. Bevor Sie den Support in Anspruch nehmen, lesen Sie bitte das Handbuch und die Hilfedateien im Spiel (z. B. Readme Files). Bereiten Sie bitte eine ausführliche Datensammlung vor, in der Sie ihr Computersystem und Ihr genaues Problem beschreiben. Das wird es uns ermöglichen, Ihnen schneller und effizienter Hilfe zu leisten.

Defekte Discs

Bei beschädigten oder stark zerkratzten Spiel-Discs können wir Ihnen helfen!

Gegen eine Aufwandpauschale von 10 Euro (15 Euro für Kunden in Österreich und der Schweiz aufgrund höherer Portokosten) tauschen wir auch bei Selbstverschulden das defekte (in Originalverpackung) eingesandte Spiel aus.

Dies geschieht folgendermaßen:

1. Schicken Sie uns das komplette Spiel (inkl. Verpackung und Handbuch) ausreichend frankiert nebst Anschreiben mit Ihren persönlichen Daten (Name, Anschrift, E-Mail Adresse und Telefonnummer) an:

   MORPHICON Limited
   CD-Tausch
   Lindwurmstr. 88
   80337 München

   Bitte beachten Sie: Wir können keine Haftung oder Gewährleistung für von der Post verlorene Sendungen übernehmen! Wir empfehlen daher dringend den Versand zumindest als Einwurfeinschreiben. Alle anderen Sendungsarten können so gut wie nie wiedergefunden werden.

2. Wir werden Sie umgehend nach Erhalt des Spiels kontaktieren und Ihnen mitteilen, ob wir das Spiel austauschen können.

3. Nach unserer Bestätigung überweisen Sie bitte innerhalb von 10 Tagen die Aufwandsentschädigung in entsprechender Höhe unter Angabe Ihres Namens und des

Spieletitels im Verwendungszweck auf folgendes Konto:

Empfänger:	**Morphicon Limited**
Bank:	**Deutsche Bank AG**
BLZ:	**700 700 24**
Konto:	**396 11 33 01**
Betreff:	**CD-Tausch / Spielname**

Kunden aus der Schweiz und Österreich müssen noch die folgenden Angaben auf dem Überweisungsträger machen:

IBAN: DE47700700240396113300
SWIFT-Code: DEUTDEDBMUC

4. Nach dem Geldeingang und Erhalt der Ware werden wir Ihnen ein vollwertiges Ersatzexemplar Ihres Spiels zusenden.

   Weitere wichtige Hinweise zur Abwicklung:

   - Verlorene Handbücher können nicht ersetzt werden!
   - Bitte haben Sie ein wenig Geduld. Dieser Vorgang kann bis zu 10 Werktage in Anspruch nehmen. Wir bemühen uns aber, alles so schnell als möglich abzuwickeln.
   - Wir können den CD-Tausch insgesamt nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Tauschtitels garantiert aufrecht erhalten! Für ältere Titel übernehmen wir keine Umtauschgarantie.

   Der CD-Tausch ist eine freiwillige Leistung durch Morphicon Limited. Es besteht kein rechtlicher Anspruch auf einen Umtausch.

©2007 Morphicon Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Das Label Peter Games und das dazugehörige Logo sind Warenzeichen von Morphicon Ltd. Alle anderen Warenzeichen und Copyrights sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.